Alea Jacta Es
NUMERO 2
Ejemplar GRATUITO
ORDEÑADORES
Ultima 7
EL JUEGO
Ars Magica
MÓDULO
Stormbringer
CÓMICS
Vegetal y Compañía
El Señor de las Pulseras
CLUB DE ROL-GANDIA
MÚSICA
Música Ambient
ENCUESTA
¿Rol? Sí, eso azul y blanco
Y, además...
El Bardo
El Libro
El Emisario
Clásicos Encuentros
El Guerrero Más Bufón
Contrabando

Alea Jacta Est
Número 2
Noviembre 1997

Revista ¿bimensual?
GRATUITA

Es una publicación de
EL SEÑOR DE LAS PULSERAS

Director
Turbo
Tratamiento de la imagen
Pepe
Corrector
Richi
Traductor al valenciano
Jorge
Imagen de la Portada
Turbo
Colaboradores
David, Ryo, Richi, Lobo, Sergi, Gema, Pasqui, Juanjo, Pardo

Impresión
Ayuntamiento de Gandia

Dirección
C/ Curtidors 66
46700 Gandia (VALENCIA)
Télf: (96) 296 02 61
(96) 286 06 16

Esta revista no tiene porqué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados.
El editor PERMITE expresamente la reproducción total o parcial de los contenidos de la revista y del CD-ROM... ¡¡uy!! ¡Si la revista no incluye CD-ROM!

Nos gustaría que vosotros también intervinieseis en la revista, por lo tanto si tenéis alguna inquietud, algún artículo, módulo, comentario humorístico o crítica o, en general, cualquier cosa, enviádnoslo a:

Consell dels Joves
C/ Curtidors 66
46700 Gandia (VALENCIA)
Telf: (96) 296 02 61
(96) 286 06 16

Correo e-mail
http://www.arrakis.es/~erekose

Intentaremos no censurar nada, je, je, je.

EN LA MAZMORRA con Elric

Bueno, a ver, empecemos.

¿Por qué has intentado cruzar el laberinto de arrecifes? ¿Por un fanzine? No seas ridículo. Seguro que querías apoderarte de los tesoros de Imrryr, la Ciudad que Sueña. ¿Qué no? ¿Qué puede ser mejor que los grandiosos tesoros de Imrryr, con sus palacios de mármol, sus famosas sedas y mi trono de rubí? ¿Alea Jacta Est? ¡¡Ag!! ¡Pues llegas tarde! ¡Bribones como tú y de tu clase ya han saqueado mis arcas! ¡NO QUEDA NI UNO! En los mercados de los Reinos Jóvenes se han agotado. Desde lo mas profundo de el Desierto de las Lágrimas hasta la ruinosa ciudad de Yu. He intentado conseguir que Arioch, mi protector, me prestara uno, pero no tuve éxito; "*sólo me queda uno, sólo me queda uno*", decía.

A Cymoril tuve que matarla. ¡¡SE QUERÍA QUEDAR CON EL ÚLTIMO QUE ME QUEDABA!! Después dije que había sido capturada por mi primo, Yyrkoon de Melnibonée. A él también lo maté. ¡Compréndelo! El pobre se volvió loco cuando le quité su Alea Jacta Est.

Pero este número va a ser completamente diferente. Está hecho especialmente para mis arcas: tendrá menos páginas pero habrá más y la letra será ligeramente más pequeña. Además, el que quiera puede mandar cualquier tipo de artículo o comentario para que se incluya en los próximos números. Sin censura, pues al que quite una sola coma, ¡le corto la mano! Tendrá nuevas secciones y ninguna será seria.

¡Ah! Por cierto, ¿yo a ti te conozco? ¿No fuiste tú quien me vendió un ejemplar del primer fanzine por una cantidad exorbitada? Después me enteré de que el fanzine era ¡¡GRATIS!! Maldito ladrón. Te voy a... ¿Qué? Bueno, bueno, no intentes cambiar de tema. Sí, sí, las faltas ortográficas. ¿Que había muchas? ¡PUES LAS HICE A PROPÓSITO! Las hice para, para... Bueno, ¡¡¿Y A TI QUÉ TE IMPORTA?!!

Pero esta vez no me lo quitaréis. Os tengo preparada una gran sorpresa. Mira Stormbringer, mi espada. Con ella le chuparé el alma a los que intenten apoderarse del fanzine. Así que ya lo sabes.

Turbo

ESCRÍBENOS

Si deseas escribir algún artículo, relato, sección, comentarnos que te parece la revista, consejos o hacer algún dibujo, envía un sobre o entréganoslo personalmente a:

Consell dels Joves
C/ Curtidors 66 (cerca del instituto nuevo)
46700 Gandia (VALENCIA)

preferiblemente a máquina o en disquette, pero si no es posible, con buena letra.

Te serán devueltos, junto con un fanzine.

Índice

El Emisario
4

Este espacio se encarga, de una forma nada objetiva, de informar al público en general sobre los últimos cotilleos, noticias y algunas cosillas que giran alrededor de este apasionante mundo que es el rol.

Encuesta
¿Rol? Sí esa cosa azul y blanca 8

¿Qué es el rol? ¿Es como lo explican en la televisión? ¿Es como el fútbol? ¿Estamos solos? ¿Hay vida en otros planetas? ¿Son de verdad las tetas de Pamela Anderson?

Con todos estos temas para hacer una encuesta, al final nos hemos inclinado sólo por uno, ¿adiviináis cual?.

Cómic
Las historias de Vegetal 9

Para los comikeros, hemos hecho esta sección, tan disparatada como divertida

Módulo
STORMBRINGER 14

La tan esperada continuación del módulo de Stormbringer titulado el *Bufón de Piaray*.

El Guerrero más Bufón
¡Y agárrese quien pueda! 21

Aquí es donde el todopoderoso master puede narrar aquellas tonterías, bufonadas y, en resumidas cuentas, estupideces que hacen sus personajes cuando no acaban de meterse en su papel (creo que esto lo dije en el anterior número).

El Juego
ARS MAGICA 24

¿Habéis visto ese juego en la tienda y no sabéis si será bueno? ¿Os gusta la portada pero eso es lo único que conocéis del juego? ¿Es en verdad un juego de rol o es la ampliación del juego del Parchís? Esta sección está pensada para que descubráis en cada número un juego nuevo.

El Libro
El Capitán Alatriste 25

España, con lo rica que es (culturalmente hablando ¡claro!) tiene un número muy bajo de lectores (para ser un país *desarrollado*). Pese a las críticas, se puede decir, que la gran mayoría de chavales (que yo conozco) que juegan a rol, leen libros. Para todos estos y otros vamos a proponer un libro muy interesante: *El Capitán Alatriste* de un tal Arturo Pérez-Reverte. Primer volumen de una saga que se está desarrollando y de la que recientemente ha salido el segundo volumen llamado *Limpieza de Sangre*, por supuesto del mismo autor.

Clásicos encuentros
Shilock de Shakespeare de Palantas 25

Vamos a demostrar lo que un rolero puede hacer si lee a Shakespeare (¡Casi naa!).

Música
Oír la música del silencio 26

A pesar de que consideran a los jugadores de rol (vulgarmente llamados *roleros*) una raza distinta, la verdad es que no nos diferenciamos mucho del resto de la humanidad (eso sí, tenemos mejor gusto musical). Así que este apartado viene para aquellos roleros a los que además de matar orcos, les apasione la música.

¿Ordeñadores?
Última 7 27

¡¡Huid!! ¡¡Aún estáis a tiempo!! ¡¡Nos invaden!! Unos extraños seres rectangulares y metálicos, con sus extrañas cabezas cuadradas que proyectan imágenes; algunos hasta hacen ruidos extraños. Aquí se hablará sobre un clásico, pero que no por ello deja de ser bueno: el *Última 7*.

El Bardo
¡¡¡¿¿POESÍA??!!! 28

¡¡Ya están aquíii!! ¡¡Han vueeelto!! Sí; son los poetas. Esos pequeños y extraños seres que llevan gafas redondas en la punta de la nariz y escriben, encorvados, textos que solamente ellos entienden. Pues bueno, aquí tenéis: un especial de poesía.

Contrabando
31

¿Dónde se puede encontrar de todo? Pues como no sea en Andorra. Porque si no, deberás conseguirlo de *contrabando*. Donde podrás vender, comprar y encontrar aquella Barbie que llevas años buscando.

El Emisario

Circuit de Rock
Rock & ¿Rol?

El pasado día 9 de Octubre, coincidiendo con la fiesta de la Comunidad Valenciana, se celebraron una serie de actividades en el parking del Polideportivo de Gandia. Entre las actividades la más destacada era la presencia de SKA-P como grupo invitado.

Dispuestos a todo, lo miembros de CHEKO y de *El Señor de las Pulseras*, colocaron un par de stands con la colaboración del Consell dels Joves de Gandia y el Espai Jove. Aunque no éramos los únicos, así lo parecía. Ambos stands atrayeron la atención del público, sobre todo el de nuestros amigos de CHEKO, con un taller de decoloración de camisetas. Esto fue demasiado, la gente se agolpaba delante, detrás y a los lados del stand para recoger su camiseta (gratuita) y decolorarla a su gusto con lejía. Por nuestra parte tampoco nos fue mal (¡¡**LLEGAMOS A TENER UNA MESA CON MÁS DE 18 JUGADORES**!!). Algo impracticable si tenemos en cuenta que estaban cantando grupos noveles para el *Circuit de Rock* a menos de 40 metros y el pobre y sufrido máster tenía que subir, bajar y lanzar gritos para poder comunicarse con los PJ's. Se jugó al *Fanhunter*, *Piratas* y *Stormbringer* con la promesa, por parte de los jugadores, de visitar nuestro club. A parte de jugar a rol, regalamos cartas y diversos fanzines e informábamos a todo el que se acercaba sobre el rol (tan mal considerado en nuestros días).

Sobre el *Circuit de Rock* poco puedo decir, pues no presté demasiada atención. De los cinco grupos, ganó uno (no se cuál). Por la noche tocaron SKA-P (una caña de concierto, animaron al público que saltaba y cantaba al son de las alegres melodías) y un tío rubio llamado GRAHAM o algo parecido.

Para concluir, quiero felicitar a CHEKO por su gran idea de las camisetas que moló un montón, es una asociación cojonuda que promueve actividades diferentes y originales.

Turbo

Noche Temática
Ciencia-ficción

Coincidiendo con el aniversario del Club, se celebró, organizada por CHEKO y Club de Rol, la Noche Temática. Esta vez el tema era la Ciencia-ficción.

Tras barajar algunas películas, como *Star Trek* o cualquier otra que NO fuese la americanada de *Indepence Day*, al final nos decidimos por *12 monos* (qué caña de película). La verdad es que muchos de los asistentes ya la habían visto, pero esto no fue excusa para no volverla a ver.

A veces la productoras estadounidenses hacen algo diferente y digno de ver, sin esa descarada

publicidad de "somos los mejores" o "América salvará al resto del mundo". Y *12 monos* es una de esas películas.

Turbo

Ferias en Gandia

El que la hace, la deshace

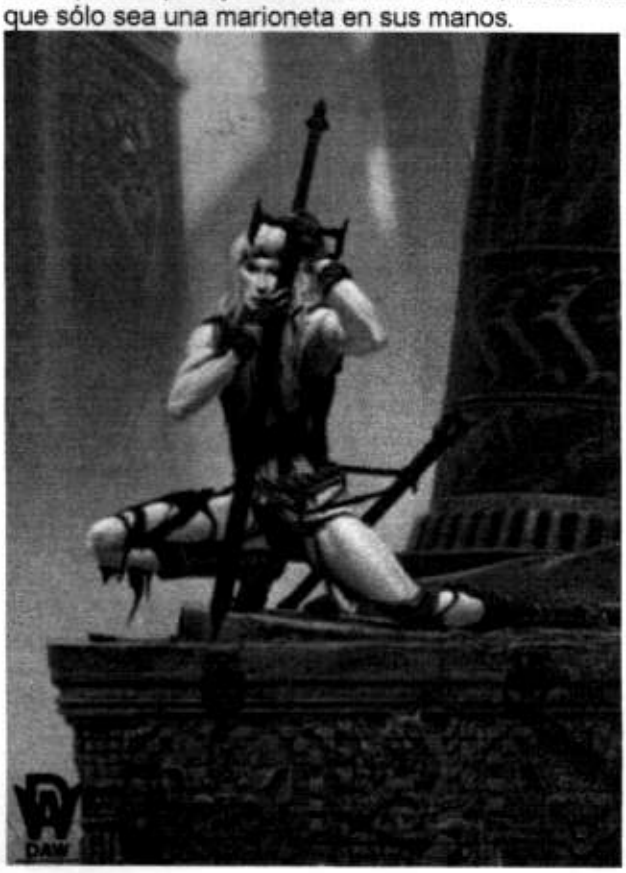
Bueno, otro año más, otra feria más... A nuestro Ilustrísimo Ayuntamiento de Gandia, se le ocurrió que la frase anterior fuese diferente este año. Por ello organizó los conciertos de Rock de estas ferias en una localización ligeramente peor de la del año pasado: **¡¡EN LA OTRA PUNTA DE LA CIUDAD!!**. Por si pensaban que esto no iba a joder lo suficiente, decidieron poner precio a la entrada (cosa impensable para un tacaño como yo). Cuando ya me había hecho a la idea de soltar la pasta, me tropiezo con el horario de actividades: *Camela*, *Loquillo*, *Sergio Dalma*. No es que tenga nada en contra de estos grupos, pero creo que un tío como yo, con estos pelos y mi camiseta de Iron Maiden, en un concierto de Camela... Por otra parte estaba *Loquillo*, el único al que hubiese ido, pero es que... **¡¡YA HAN VENIDO TRES VECES!!**, los tengo más repetidos que el ajo. Tampoco me veía yo (un tío de pelo en pecho) chillando a *Sergio Dalma* cosas como "¡quiero un hijo tuyo!" o "¡soy todo tuya!". En defensa del Ayuntamiento, decir que al final fueron sensatos y cambiaron la localización a un lugar más cercano, aunque yo, como media Gandia, me quedé este año sin conciertos.

Turbo

Elric

¡¡¡POR FIN!!!

¡¿Es un pájaro?! ¡¿Es un avión?! ¡No! Es... **¡¡ELRIC!!** El esperado juego basado en las novelas de Michael Moorcock, por fin ha salido al mercado. Tras varios años esperando, Joc Internacional ha sacado al mercado español la continuación de Stormbringer. Sí, ese juego que trataba del emperador de Melniboné, llamado Elric y que lucha contra el poder que ejercen los dioses en él, haciendo que sólo sea una marioneta en sus manos.



Dicen que segundas partes nunca fueron buenas y quizás tengan razón. Pero Elric no es una ampliación de reglas de Stormbringer, es un libro nuevo, ya que únicamente conserva la base. Elric está más cercano a la novelas de Moorcock que su predecesor, con descripciones y citas del propio autor. Ha eliminado el viejo sistema de magia y lo ha sustituido por otro, francamente mejor (te lo digo yo, un sufrido máster de Stormbringer). Incluye un increíble sistema (que yo nunca he visto) de creación de personaje, mucho más fácil y rápido. Ha equilibrado las profesiones; ya no se oirán expresiones como: "pero... ¿cómo puedes llevar un mendigo de Nadsokor?, ¿estás loco...?, ¿qué máster más cruel?, ¿...y no te ha hecho otra ficha?". También incluye muchos dioses, criaturas y personajes de la novela (con descripción y todo y, si tienes un poco de suerte, con una ilustración). Además, un mayor control sobre las habilidades básicas; siguiendo a rajatabla las reglas de Stormbringer, dos personajes tenían de base un 5% en pelear, o sea, que una pelea podía durar todo un día de juego, cosa que se ha mejorado notablemente. Una cosa a destacar es el hecho de que ahora no hayan únicamente dos fuerzas, ley y caos, sino que se incluye una tercera, la balanza (aquí se incluirán los demás señores como los Señores de las Bestias, Señores de las Plantas y Señores Elementales). Numerosas tablas, muy completas y con descripciones, de cada uno de los aspectos importantes del juego. Resúmenes al final de cada tema con los pasos precisos. Muchos ejemplos. Una mejora en el sistema de combate, igual de rápido pero con más colorido y que ha eliminado algunas paradojas:

Máster: "Te ataca, intenta pararlo".

Jugador: "Lo paro con el escudo".

Máster: "Tienes más posibilidades de pararlo con la espada".

Jugador: "Entonces... ¿Para qué tengo un escudo?"

Máster: "Pues... No sé... ¿Para parar flechas?"

Aunque Elric es un buen juego, yo, como supremo y fantástico máster, cuyo intelecto es digno de mención y de alabanza, cuyos relatos... esto... quería decir que he encontrado un par de *fallitos* de *ná*: las reglas navales (no se incluyen en el libro, aunque se pueden encontrar en suplementos) y una, siempre necesaria, pequeña tabla de modificadores de dificultad, pues no tiene la misma dificultad disparar, con un arco y flecha, a un enorme árbol a unos 3 metros, que disparar al ojo de un halcón a una distancia aproximada de 100 metros.

Con respecto a las reglas navales no puedo hacer nada (no voy a replicarlas aquí, os compráis el suplemento y *¡hala, apañao*! Pero la tabla de dificultad la he querido incluir aquí para el regocijo de todos los lectores (y para que no se me olvide a mí):

Modificador	Dificultad
-40%	Muy fácil
-20%	Fácil
+0%	Normal
+20%	Difícil
+40%	Muy Difícil

En resumen: Elric, como juego de rol, es muy rápido y sencillo (como su predecesor) pero, a la vez, completo. Como mundo, es un reflejo de las novelas de Moorcock y, por tanto, original, en donde la magia, la lucha, la acción, la pasión se cruzan para formar aventuras rápidas, de acciones trepidantes y hazañas memorables.

Turbo

La Cintura de Meliá

Defendiendo el rol

Nuestros compañeros de La Cintura de Meliá aparecieron en los periódicos de su ciudad, Pinondo Etxea, y su buen presidente, Roberto Quero, comunicó a los medios de comunicación, y cito textualmente: "*el rol es tan peligroso como el Monopoly*". Gracias a personas como este presidente y su asociación es posible que, cada día. la opinión del público en general sobre el rol vaya siendo más real.

VI Jornadas de Rol

Se aproxima el desastre

Los días 7, 8 y 9 de Agosto de 1998 D.C. (según el diario de abordo) las fabulosas asociaciones *El Señor de las Pulseras* y CHEKO, como cada año, van a organizar sus fantásticas, maravillosas, extraordianarias, multitudinarias y demás "*arias*", **VI Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación**. La sexta edición de estas jornadas contará entre otras actividades con torneos de Wargames, proyección de películas, juegos de ordenador en red, talleres de miniatura y armas de gomaespuma, mercadillo de cómics y cartas, concurso de narrativas y, por supuesto, partidas de rol.

Por cada torneo se premiará a los ganadores.

Este año, se piensa hacer las jornadas en la *Casa de la Natura* (aún está por confirmar) que está situada en el Parque Ausiàs March (por todos conocidos como el Parque del Este) pero si la cosa se tuerce se realizará en el mismo lugar que el año pasado: en el *Casal Jove*, calle Curtidores 66.

En esta fiesta colaborará: *Joc Internacional*, *Cris Cómic*, *asociación de cine "La Habitación Oscura"*, *Manualidades Centella*, *Consells dels Joves de Gandía*, *Ajuntament de Gandía (C.I.J.)* y *Games WorkShop*.

Prometemos que no faltarán las partidas y todo aquel que quiera pasar un día divertido y conocer lo que es en verdad un juego de rol, se pase por allí.

Turbo

¿Ter-rol-ismo?

Aprovecho la ocasión para saludar a mis admiradoras y para denunciar el último hecho penoso relacionado con el rol que ha aparecido en los medios de comunicación de nuestro país. Voy a explicarlo para los que no se hayan enterado aún. Pues resulta que, a principios de este año, dos chavales (en Mallorca, creo) fueron alegremente a gastarle una bromita a un transeúnte con unos pasamontañas en la que el transeúnte era un policía de paisano y les sacó su pistola, que era de verdad. Lo que verdaderamente me revienta es que, una vez en el cuartelillo, a los dos chavalines no se les ocurrió otra cosa que decir que: "*ez que eztábamos juegando a dol*". Y para colmo, sacaban por televisión el *cuerpo del delito*: ¡el Ars Magica! ¿Cómo se explica esto? ¿Terroristas del siglo XX transportados a la Edad Media a través de un túnel del tiempo creado por su propia estupidez? ¿Empacho de sobrasada? La verdad está ahí fuera.

Informe nº X-173467 presentado por el agente Fox Mulder.

Richi

Cada vez somos más

A través de nuestros comunicadores estelares nos ha llegado una señal desde el asteroide Ador... Un grupo de amigos de este pueblo se puso en contacto con nuestro fantástico (valga la redundancia) club para conocernos y querían que les organizásemos unas pequeñas jornadas de rol, ya que querían conocer porqué extraña órbita nos movíamos. Así que nos pusimos en marcha para "*Adorizar*" y acordamos que los días 22, 23 y 24 de Julio, o sea, Miércoles, Jueves y Viernes y en luna nueva, nos encontraríamos allí.

Hermitack Ciensaquitos

Encuesta

¿Rol? Sí, eso azul y blanco.

Me parece que, como revista de rol, *Alea Jacta Est* debería explicar lo que es el juego de Rol, apartado que se iba a incluir en el primer número de la revista. Pero por culpa de algunos problemas técnicos (pura y absoluta perrera) hemos decidido hacer una encuesta para ver que opinan los miembros del club y ponerla en el segundo número de la revista.

Lamentablemente, no hemos censurado nada (pues me iba el cuello en ello) y entre la multitud de paridas, comentarios cómicos y, en una palabra, estupideces, han surtido varias contestaciones muy apropiadas, inteligentes y dignas de un ser supremo, el cual debería ser idolatrado por todos nosotros (¡¡OOOoooohhh!!).

Así pues, después de esta *sartá* de mentiras, aquí tenéis... (redoble de tambores)

¡¡la encuesta!! Bueno, también por perrera, la encuesta sólo se compone de una pregunta:

¿Qué es para ti el rol?

Jose Miguel: -Yo vine a ligar, no a jugar.

Pérez: -Una manera de divertirse, como follar, salvo que ahora follo más que juego (las putas cuotas).

Pepe: -Una manera de matar sin que me metan en la cárcel.

Andrés: -Mi vida.

Jorge: -Es una experiencia más allá de la realidad que llena mi vida.

Mariola: -Un juego.

Loles: -Uhm... Espera..., espera..., enajenación mental transitoria.

Ryo: -¿¡Joder, asíii!?

Cardona: -¿Para mí el rol? Es una extensión de Los eStímulos internos De cada uno.

Suso: -Una forma de liberar la adrenalina.

Enrique: -¡Ostias! Pregunta comprometedora... ¿juego de mesa?

Richi: -Es entrar en un mundo de colores y fantasía.

Gema: -No lo sé.

Juanvi: -Es un papel.

Dani: -Ahora te lo digo, lo estoy pensando.

Iván: -Un juego ¿No? Estar con amigos, estar con ellos y pasarlo bien.

Ernesto: -El teatro sin escenario.

David: -Una experiencia psicotrópica.

Moral: -Una excusa para ponerse ciego.

Paski: -Es una buena manera de satisfacer mis instintos asesinos.

Juan Luis: -Es un juego.

Sergi: -¿Qué? ¿Mande? ¿Perdón? ¿No es esto la parada del metro?

Mara: -Nada, cuando lo sepa ya te lo diré.

Turbo: -Hem... esto... sin comentarios.

Ni que decir queda que ninguno ha tenido mucho tiempo para contestar•

Sergi y Turbo

Cómics

HISTORIAS DEL TÍO VEGETAL

LAS HISTORIAS DEL TIO VEGETAL

LAS HISTORIAS DEL TIO VEGETAL

EL PLANCHAZO!!!

bla bla bla, bla bla, bla. bla bla bla, rollo caballero,etc
_____ esa rollo patatero
aquí se cuentan muchas pirulas, trolas, chistes malos
burlas de los idiotas de la TV, etc....

ROTULACIÓN Y GRÁFISMO: JORGE PARDO (EL PARDOX)

CÁTERING:IVAN FERRER (EL DE LA MOTO)

COORDINACIÓN:NOSOTROS, QUIEN SI NO?

Hola amigos bienvenidos al "plancha20". hoy como todos los días tenemos a 2 parejas y solo una podrá jugar al "tira la plancha" vamos a presentar a las parejas.
la 1ª pareja son Vegeta, y... ¡otras! El androide XVIII.
TOMA CUERNOS CUERNECILLOS...
Jo pe cuando llege a casa veras como se pone wilma
y esta pareja.... no... NO TENGO SUS DATOS
vaya ya decia yo que se me olvidaba algo...
bien esto se esta poniendo emocionante quien se clasificará

UY, COMO QUÉ QUIEN SE CLASIFICARÁ, PUES ¡NOSOTROS!
Yo me encargaré de que nos clasifiquemos y ahora mismo
Pero donde va vegetal
cagon to...
BOOM!
otras que calorcito...
Hala ya estamos clasificados
MIENTRAS LOS TELESPETADORES....
VAYA ESTE TIO SE SABE EXPRESAR BIEN
Eh... bien la 1ª pregja es la que tivara en la plancha
...

CONTINUARÁ...•
PARDO

Módulo STORMBRINGER

El Bufón de Piaray

Capítulo II
El Rey Bufón

Es aquí donde empieza la acción. Todo el capítulo primero era una mera introducción (medio interactiva) para presentar a los PNJ. A mí me gustan las introducciones largas, aunque debe existir cierta interacción con los jugadores para que estos no se aburran. Si quieres puedes cambiarla para que los jugadores jueguen más (si tienes a algún capitán como jugador, hazle capitán del *Halcón Negro* como contratado por *Alipi*, un noble mercader, pero debes procurar que no se salga de la historia y el motín se vaya de desmadre, dale muchas pistas para que sepa lo que debe hacer y un segundo de a bordo en el que pueda confiar y sepa lo que ocurre entre la tripulación), o, simplemente, resumirla quitando las conversaciones de los marineros en la taberna (por ejemplo) ya que todo eso es simple ambientación. A partir de ahora empieza la acción.

Batalla Naval

Mientras se producía el enfrentamiento entre Alipi (el capitán) y Argod (el amotinado) una espesa niebla se cernía sobre el barco. Esto y el motín han distraído lo suficiente a Gram (el vigía) como para no descubrir un enorme barco que se les viene encima.

Puro estilo Melnibonés. Como el barco de Alipi, sus gigantescas proporciones producen una visión casi irreal, fantasmagórica y, cuando surge de la espesa niebla como un mitológico monstruo de las profundidades del mar, un amasijo de marineros, que gobiernan la difícil embarcación, se desplazan como almas que lleva el diablo sobre la cubierta. Son hombres y mujeres con la carne carcomida, llena de algas y cubierta por unos harapos que nada tienen que ver ya con lo que en su día fueron bellas vestiduras.

Al parecer se está colocando en posición para atacar con las catapultas. Los jugadores que quieran podrán manejar las catapultas del *Halcón Negro*. Se necesitan a dos hombres por catapulta y el porcentaje básico para manejarlas será de un 20%. Cada catapulta hará 1D20 de daño y matará o herirá a 1D20 hombres. Por cada impacto enemigo tira 1D100; si el resultado es crítico, dañará a uno de los PJ (si por diversas razones estaba junto a otro PJ, éste también recibirá el daño). El daño será de 1D20.

Alipi empezará una maniobra de alejamiento que durará 3 rounds, durante los cuales estarán bajo el fuego enemigo. Después, el barco de Alipi se recuperará a ojos vista, reparando las grietas como si de heridas de una criatura con regeneración fueran. Al cabo de un par de horas el barco se perderá de vista.

El islote

En el barco sólo se habla sobre los últimos acontecimientos. Los marineros, cada vez más nerviosos, aseguran que el Halcón Negro está maldito, pero, tras la lucha, quedan pocas ganas de amotinarse; muchos hombres están heridos y los demás tienen mucho trabajo manejando el barco. Aunque siguen sorprendidos por la automática recuperación del barco, que se repara a sí mismo como si de un ser vivo se tratara, cicatrizando las heridas.

Dos días después, tras la voz de ¡TIERRA!, divisan una pequeña isla; la niebla no afecta ni a la isla ni al trayecto desde el barco hasta la isla.

La situación a bordo es crítica. No hay alimentos, ni agua y deberás dar a entender a los jugadores que su única salida es atracar en la isla.

La isla no es más que una roca pelada en cuyo centro se levanta un castillo bastante antiguo (para la época de los jugadores). Tiene una estructura robusta y con pocos adornos. Lo único que cabe destacar es la alta muralla que rodea al castillo.

A medida que se acercan a la isla se puede escuchar una canción dulce, melodiosa, casi hipnótica. Los jugadores hombres deberán tirar 1D100 bajo su INT. Si no lo superan quedarán hechizados por la melodía. Las jugadoras (a menos que sean lesbianas) no se verán afectadas por embrujo.

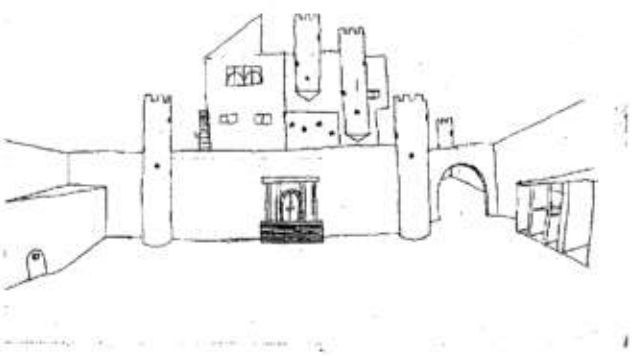
La voz procede del borde de la isla, desde las últimas rocas,

A partir de ahora, sólo los jugadores que hayan superado la tirada bajo su INT podrán moverse con libertad. Y descubrirán que el barco se dirige contra las rocas. ¡Por todos los dioses! ¡El timonel también está hechizado!

El barco tardará 3 rounds en tocar las rocas donde les esperan 5 sirenas. Solamente una tirada exitosa de navegación en el primer o segundo rounds (ten en cuenta que los jugadores deberán desplazarse hasta el timonel) podrá evitar que el barco choque contra las rocas.

Si el barco choca deberán tirar todos por equilibrio o por FUEx3 (si se han cogido a algo). Los que no lo superen se verán arrastrados por la cubierta y, salvo si un compañero les ayuda o se consiguen agarrar a la barandilla, se caerán contra las rocas (unos 5 metros más abajo).

Los Pj que estaban hechizados se dejarán caer y serán presa fácil de las sirenas, que atacarán con fiereza a los jugadores y marineros que vayan cayendo (5 por round hasta que se mate a las sirenas o mueran todos ¡claro!).



El castillo

Tanto si el barco se ha encallado en las rocas o está simplemente cerca de la isla, los jugadores deben ver el castillo como su única salida.

Aquí, los que quieran podrán ir al castillo y, los que no, se quedarán en el barco; esas serán las órdenes del capitán. Este último acompañará a los jugadores a investigar.

Alguno de los marineros pegará un chillido ahogado y, al mirar en la dirección de su mirada los jugadores apreciarán que, donde antes había un extenso mar, ahora se encuentra una selva tropical, y el barco está situado en las tranquilas aguas de un río (en vez de una costa). Lo único que no ha variado es la rocosa isla y el castillo. Nadie habrá visto como ha ocurrido y un murmullo generalizado recorrerá las filas de marineros.

El castillo es bastante antiguo, su diseño es primitivo y tosco, nada de los retorcidos diseños que durante los últimos 10 siglos ha ido instaurando la iglesia del Caos en los Reinos Jóvenes. Es mucho más antiguo y parece que se vaya a derrumbar con sólo tocarlo. Hay señales de desgaste y alguna alga cuelga extrañamente sobre alguna alameda. Grandes torres lo protegen y un foso impide la entrada. El puente levadizo está desplegado sobre el pozo y el rastrillo está levantado, como invitando a los jugadores a entrar.

En el mapa se pueden apreciar los tres niveles de la fortaleza con su muralla exterior, su muralla interior y el castillo en el centro. Alrededor de este castillo interior hay un jardín muy descuidado. Por la parte oeste del castillo hay unas escaleras que suben directamente al tercer nivel y por las cuales debían subir los sirvientes y esclavos. El primer nivel contempla: al este los vacíos establos y el puesto de guardia; el patio exterior y un pozo en el centro; y las mazmorras al oeste. Las escaleras de las mazmorras bajan hasta el subsuelo donde más celdas y salas de torturas esperaban a los incautos que se dejan atrapar. A diferencia de la muralla exterior, la muralla interior tiene tres accesos: a través de la entrada principal (reservado para la realeza o soldados de alto rango) y las entradas a través de las torres de vigilancia (entrada de siervos y esclavos). Todo parece desierto, únicamente dentro del castillo verán al Bufón de Piaray.

Todas las partes del castillo están enumeradas y su descripción se describe a continuación:

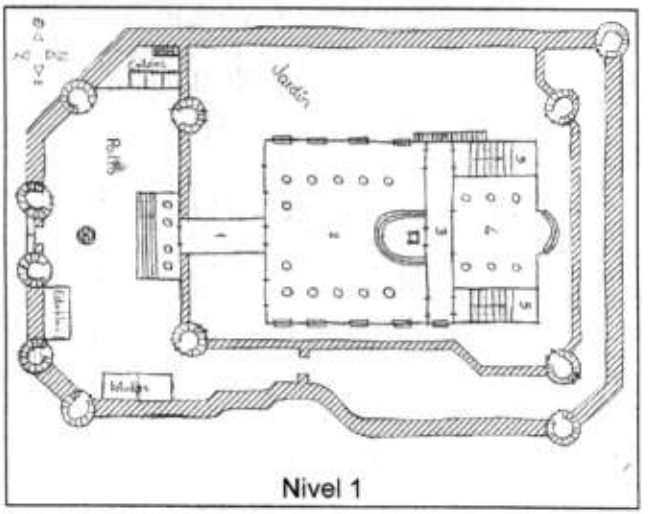
1. *Un largo pasillo con lo que debieron ser grandes cristaleras a ambos lados que dan a un descuidado jardín interior.*
2. *Salón del trono: seis altos pilares a cada lado, con grabados y gárgolas al pie y sujetando la bóveda, sostienem el techo del enorme salón del trono. Donde los reyes reciben la visita de otros emisarios reales y donde la vida política del castillo adquiere mayor importancia. Grandes ventanucos que dejan pasar luces de diversas coloraciones gracias a las pocas vidrieras de múltiples colores que se mantienen en pie, adornan con una aureola de brillos el trono totalmente dorado, excepto por el respaldo y la base, donde descansan cojines de un terciopelo rojo, y hacia el cual se dirige una corroída alfombra ancha y larga que nace desde la puerta principal. El trono está en la cima de una escalinata que lo rodea. Detrás del trono una cortina roja oculta la pared. En dicha pared, a ambos lados, hay dos puertas dobles. El trono*

está ocupado por un viejo y arrugado bufón. Oculta detrás de las cortinas hay otra puerta doble.

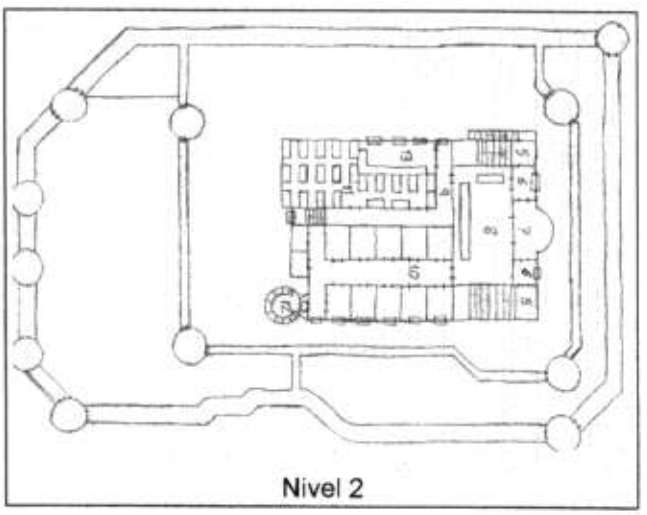
3. Un pasillo con una única ventana que da al muro de la fortaleza y que está plagado de guardias.
4. *Un salón de baile, con una gran ventana semiesférica enfrente de la gran puerta de la entrada enmarcada en adornos de oro, que alumbra toda la habitación. Seis pilares que se retuercen impiden que la alta bóveda no se derrumbe.*
5. *Amplias escaleras que suben hacia el piso superior.*
6. *Una pequeña habitación que comunica con un soleado balcón y el comedor.*
7. *Un balcón.*
8. *Un amplio comedor para banquetes y dos largas mesas en forma de 'L' son lo único apreciable de esta habitación que, a juzgar por los restos de comida, ha sido utilizada recientemente. Dos puertas en la pared opuesta son las únicas salidas del comedor.*
9. Un pasillo sin adornos y con un apreciable olor a comida lleva, después de girar una esquina, hacia una escaleras que suben al nivel 3.
10. Habitaciones de invitados, todas vacías.
11. Esta habitación, donde duerme media docena de soldados borrachos, es el dormitorio de los soldados. Casi juntas las unas con las otras, un centenar de literas, cubre todo el suelo, dejando únicamente un par de pasillos.
12. Una torreta que sube al nivel superior.
13. La cocina. Un olor a comida llena toda la estancia, hay un montón de ventanales pequeños, sin cristales pero con rejas.
14. Un pasillo mucho más ancho y con caóticas cristaleras conduce a lo que parece ser un gran salón de culto a un dios malévolo. Unas escaleras que suben al final del pasillo conducen al tejado del castillo y otras que bajan (después de girar la esquina) conducen al nivel inferior.
15. *Una habitación empapelada de estanterías llenas de libros, que dan un ambiente oscuro y terrorífico a la inmensa estancia alumbrada escasamente por unas pocas antorchas. En el suelo un gran símbolo del caos descansa y a unos pocos pasos se alza una plataforma de un solo escalón que soporta el peso de una mesa de sacrificios y un pedestal con un libro apoyado en él. Encima de la mesa de sacrificios hay una extraña bola de cristal.* Hay una puerta secreta que conduce a la torre 12, que en este caso baja al nivel inferior.
16. *Una antigua sala del tesoro repleta de oro, joyas y metales preciosos.* Esta habitación debe ser muy difícil de encontrar y habrá unos 300.000 GB en riquezas.
17. Torre que sube. Es la torre más alta del castillo y desde ella se puede ver todo el paisaje.

Mascota

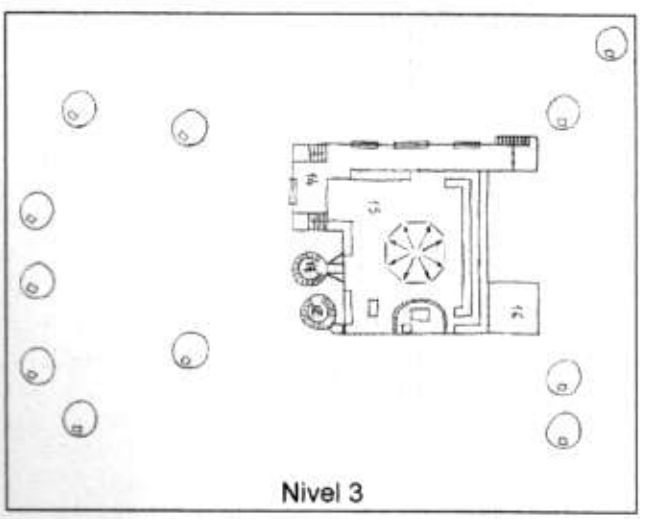
En el salón del trono (estancia 2) estará el Rey Bufón, solo. Pero, a una señal suya, un centenar de soldados borrachos aparecerán desde el pasillo 3. El Rey Bufón, que se hará llamar Mascota, les perdonará la vida a cambio del barco. Por supuesto el Capitán estará en contra de esta propuesta y, además, sin barco os quedaréis en la isla.



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

Mascota se debe interpretar como un bufón amargado, con unos chistes pésimos, pero se cree el

mejor Bufón de los Dioses. *Cien mil años al servicio de Piaray lo demuestran*, será su frase favorita. Quiere utilizar el Halcón Negro para destruir a Piaray y apoderarse del barco pues, según él, existe una antigua leyenda que dice así:

Barco de madera blanca, marfil y noche;
creado en la isla de Melniboné por hombres sabios y poderosos,
para albergar al engendro de Piaray.

Barco de madera blanca, marfil y noche;
creado para navegar por el mundo,
un mundo inundado por las hordas de Piaray.

Barco de madera blanca, marfil y noche;
creado con mil remeros,
con mil esclavos de Piaray.

Barco de madera blanca, marfil y noche;
creado para hundir toda la tierra,
en las más tenebrosas de las profundidades de Piaray.

Barco de madera blanca, marfil y noche;
creado para gobernar,
para que gobierne Piaray.

Queda por decir que cualquier ataque hacia Mascota será evitado entre alegres piruetas. Pero permite que puedan engañarle y atacarle a traición entre varios jugadores: réstale el daño recibido a Mascota, pero éste se enfadará y atacará a los jugadores y llamará a los soldados del pasillo que entrarán blandiendo las armas.

Si los jugadores aceptan el trato, la partida se acabará y se quedarán por siempre jamás en la isla (o por lo menos hasta que mueran de hambre, aunque de la pesca podrían vivir).

Tanto si aceptan como si no, en esos momentos una horda de soldados muertos estará atacando el barco, como salidos de la niebla.

Si al final no aceptan, eso despertará la furia de Mascota y los amenazará diciendo: *Si no queréis darme el barco da igual, ya ha sido capturado por mis hombres. Pero no os perdono la ofensa que me habéis provocado, por lo tanto seréis partícipes de mi deporte favorito: la* ***¡¡CAZA!!***

En este punto los jugadores deberán huir. La dirección de la huida es crucial para acabar la partida, pues si suben por las escaleras exteriores del jardín, directamente al tercer piso y entran en la estancia de invocaciones (siempre perseguidos de cerca por los soldados) llegarán al final de la partida (para bien o para mal). Este es el camino.

Sin embargo, si deciden huir hacia el barco, verán que éste está capturado por los zombis que les atacarán si deciden acercarse más. A lo lejos divisarán un puente que les llevará hacia la selva y corriendo hacia este irán dándose cuenta que están dejando atrás a los soldados, pues estos estaban borrachos.

Una vez cruzado el puente y, si miran atrás, podrán ver a Mascota que ha subido a un caballo delgaducho y patético y ha cogido un gran arco de caza.

Durante el resto del día estarán huyendo y se encontrarán con algún que otro peligro; decídelo tirando un dado de 6 caras:

1 - Clakars
2 - Oonais
3 - Perros cazadores de los Dharzi
4 - Olabs
5 - Serpientes
6 - Nada

Estos animales los colecciona Mascota para cazarlos temporalmente en esa dimensión, introduce tres o cuatro animales por ataque y repite los encuentros una o dos veces (según el ánimo de los PJ).

A parte de estos animalillos hay otro inconveniente: Mascota los atacará de uno en uno. Antes de cada ataque se oirán unos cascabeles (los que lleva en el traje) y posteriormente una y sólo una flecha surgirá de la espesura. Los que reaccionen a tiempo (se tiren al suelo, se protejan con el escudo, corran, etc...) tendrán derecho a una tirada de evitar en el caso de que la flecha vaya dirigida a él. Decide por suerte a quién va dirigida la flecha. Decide a tu libre albedrío cuántos de estos ataques hará Mascota.

Al llegar la noche (unas cinco horas después) y en algunas de las guardias, los PJ oirán un ruido entre la selva y de la espesura aparecerá **Joam**, un viejo

desnudo y loco que fue una de las presas de Mascota y que ha vivido incontables años en la selva. Éste les pondrá sobre la pista para resolver el módulo: una esfera de cristal con el poder de invocar a Piaray, la cosa que más teme Mascota, en el tercer piso del castillo.

Joam decidirá devolverlos al castillo, evitando a las fieras y a Mascota, a cambio de algún cuchillo para poder cortarse frecuentemente la barba, pues esta le llega a los pies.

De vuelta al castillo

Durante el resto de la noche irán vagando por la selva, hasta volver otra vez al puente. El patético caballo de Mascota yace muerto a un lado del puente con la cabeza aplastada. Aquí se separarán de Joam.

Deberán ir con sigilo para no ser vistos por los soldados e ingeniárselas para evitar las guardias. Ahora los soldados están serenos y hay varios apostados por diferentes lugares del castillo. Deja a los jugadores que se las ingenien para entrar en el castillo, pero no se lo pongas muy difícil.

Sólo dentro del castillo serán descubiertos. Puedes hacer que sea Argod (sí, ese amotinado del fanzine anterior), que se ha unido al bando enemigo, el que los descubra. Aquí empezará un carrera hasta el tercer piso; allí encontrarán fácilmente la habitación del hechicero.

El final

Perseguidos por los soldados tendrán que fortalecerse en la estancia mientras examinan la esfera. Algunos de los soldados habrán conseguido pasar y se enfrentarán a los jugadores.

El que toque la esfera quedará inmediatamente hechizado por ella y sólo una tirada de 1D100 bajo el poder del jugador conseguirá controlar la esfera. Todo el que no supere la tirada quedará hipnotizado bajo el poder de la esfera y no podrá hacer nada. Sólo aquel que supere la tirada viajará mentalmente a las profundidades del mar. Allí, descansando, se encontrarán con un extraño y enorme pulpo.

Mientras tanto, en el momento en que alguien toque la esfera, un grito desgarrador procedente del exterior del castillo llegará a los oídos de los jugadores y se producirán ruidos rítmicos, como pasos de un gigante. Lo que en verdad ocurre es que Mascota, en la selva, ha detectado que alguien ha tocado la esfera y, tras pegar un grito de terror que se ha oído a millas de distancia, ha empezado a dirigirse a toda prisa hacia el castillo, pegando saltos enormes y creando pequeños cráteres allí donde saltaba.

Los jugadores que no hayan tocado la esfera, podrán apreciar que cualquiera que la toque se queda inmóvil, incluso el que ha superado la tirada. Con respecto al que haya conseguido penetrar en la esfera verá como el pulpo se mueve rápidamente hacia la superficie del agua y que uno de sus tentáculos lo cogerá alrededor de la cintura. Recordar que el jugador está físicamente en el castillo y cualquier ataque hacia su persona le dañará como cualquier otro ataque normal.

En ese momento llegará Mascota, arrasando con la pared, a la habitación de la esfera. Pero por detrás suyo cuatro tentáculos lo cogerán de brazos y piernas y lo arrastrarán al exterior, donde ahora ya no hay una selva, sino un extenso mar. Todos los jugadores se quedarán sobrecogidos (hazles tirar por su salud mental, ten en cuenta que han visto a un Señor del Caos), pues surgiendo del mar un enorme pulpo con los brazos extendidos hacia el castillo lleva al bufón, de vuelta, hacia las profundidades del mar.

En el Halcón Negro pequeñas figuras en cubierta se lanzan al mar. Son los soldados zombis de las profundidades del mar.

Pero aquí no acaba esto. Los soldados (estos son mortales) golpean la puerta para abrirla y los jugadores deben escapar. Tienen dos salidas, por la abertura que ha dejado Mascota en la pared, o por la entrada secreta que conduce a la torre 12 y que baja hasta las habitaciones de invitados. La caída por la abertura es de unos 20 metros, a menos que intenten saltar hasta la muralla interior (a unos tres metros de ellos y cinco más abajo). La entrada secreta se abre empujando la pared.

Encontrarán poca resistencia saliendo del castillo, pues casi todos los hombres se encuentran en el interior o persiguen a los jugadores. Una vez llegados al barco se encontrarán con un problema, subir a la cubierta. Pero, cuando estén desesperados, una figura aparecerá sobre la barandilla del barco. **¡¡Es GRAM!!** El grumete les echará una escalera y podrán subir sin demasiada dificultad. Bajo las ordenes del Capitán Alipi, soltarán amarras y el barco empezará a alejarse majestuosamente de la isla. Encontrarán a bastantes marineros prisioneros en la cubierta inferior que rápidamente se pondrán manos a la obra para sacar al barco de las aguas de esa extraña isla.

Al alejarse de la isla el barco se introducirá en una espesa niebla y todos quedarán dormidos. Al despertar se encontrarán con un cielo despejado y en mar abierto. Allí Alipi dirigirá el barco hacia el este y esa misma tarde encontrarán las costas de Ilmiora, donde podrán encontrar un pequeño puerto para reponer fuerzas y lanzarse hacia futuras aventuras.

Turbo

Stormbringer

Hoja de personaje menor

Nombre: **Tripulación** del *El Hijo de Piaray*
Son zombis salidos de las profundiades del mar. Algas por todo el cuerpo y un olor fetido es lo único a destacar de estos marineros.

FUE 14 CON 9 TAM 12 INT 12 POD 10 DES 9 CAR 7	Notas/Posesiones	Habilidades Trepar: 40 Trepar cuerdas: 75 Equilibrio: 50

Puntos de vida: 9 Herida Grave: 5

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Espada ancha	30	1D8+1	30

Nombre : **Maggar** (Capitán de *El Hijo de Piaray*)
Un hombre calvo, con perilla, bastante delgaducho y muy finoli. Es humano y huirá de la lucha.

FUE 7 CON 7 TAM 9 INT 22 POD 18 DES 8 CAR 12	Notas/Posesiones 956 GB Armadura de placas: 1D10-1 (en el barco no la lleva) 2 dagas 3 caballos magníficos Misterioso tatuaje Inmune al veneno Los seres caóticos evitan su presencia	Habilidades Cartografía: 44 Navegar: 83 Equilibrio: 77 Escuchar: 24 Persuadir: 70 Cantar: 67 Ver: 46

Puntos de vida: 7 Herida Grave: 4

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Espada ancha	20	1D8+1	20

Nombre: **Sirenas de Piaray**
Medio mujeres y medio pez, hermosas y con una dulce voz. Al principio parece que estén frotándose contra la roca, besándola, mordiéndola, pero los que superen la tirada verán muertos en estado de descomposición en lo que parecía roca y su dentadura deja mucho que desear, sobretodo por un par de colmillos prominentes.

FUE 14 CON 12 TAM 12 INT 12 POD 25 DES 4 CAR 25	Notas/Posesiones	Habilidades Trepar: 40 Trepar cuerdas: 75 Equilibrio: 50

Puntos de vida: 12 Herida Grave: 6
Armadura: 3 (la piel escamosa)

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Mordisco	30	1D6*	30

*Una vez muerden a su presa esta queda encantada si no supera un lucha de PODxPOD.
Las sirenas le drenan una cantidad de 1D8 puntos de POD por asalto.

Nombre : **Soldados del Bufón**
Son hombres de la peor calaña. Procuran cualquier descanso para emborracharse.

FUE 15 CON 15 TAM 12 INT 9 POD 10 DES 12 CAR 10	Notas/Posesiones 1D100 GB	Habilidades Cartografía: 15 Navegar: 43 Equilibrio: 77 Escuchar: 24 Ver: 46 Hacer/Deshacer nudos:95 Movimiento silencioso: 66

Puntos de vida: 15 Herida Grave: 8
Armadura: 1D6+1 (Maya con yelmo)

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Espada ancha	50	1D8+1	40
Escudo pavés	15	1D6	50

Nombre: **Mascota, el bufón de Piaray**
Vestido con ropas de muchos colores. Es flaco, nervioso y no para de moverse. Tiene una cara ridícula con grandes ojeras. Quiere el *Halcón Negro* para hacerse con el poder del mar y desbancar a su amo Piaray. Es un semidios.

FUE 25 CON 25 TAM 7 INT 12 POD 34 DES 30 CAR 4	Notas/Posesiones Un bastón de oro macizo, con adornos. Tiene cascabeles que le delatan ante cualquier movimiento.	Habilidades Evitar: 98 Hacer volteretas: 110 Saltar: 88 Equilibrio: 90 Trepar:80 Cantar:100 Juegos de manos: 120 Malabares: 120 Alto Melnibonées: 80 Montar trampas:35 Emboscada:40

Puntos de vida: 23 Herida Grave: 12

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Arco hueso	50	2D6+1	

Nombre : **Clakars**
Los clakars son simios alados talla similar a la del hombre. Durante un asalto de combate, son capaces de llevar a cabo dos ataques con sus zarpas y un golpe de ala.

FUE 21 CON 21 TAM 9 INT 13 POD 6 DES 16	Notas/Posesiones 1D100 GB SM - 1D4+1	Habilidades Buscar: 24 Escuchar: 25 Olfatear: 21 Seguir rastros:21 Trepar: 42

Puntos de vida: 18 Herida Grave: 9

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Mordisco	40	1D8+2	
Zarpas	60	2D6	30
Golpe de ala	90	1D4-1	25

Stormbringer — Hoja de personaje menor

Nombre: **OONAIS**
Los oonais son criaturas polimórficas del Caos. Pueden cambiar de forma para tomar la de cualquier otra criatura.

FUE 23 CON 15 TAM 20 INT 10 POD 13 DES 10	Notas/Posesiones SM- 1D8+1 (1D4)	Habilidades Ver: 40

Puntos de vida: 23 Herida Grave: 11
Armadura: Idéntica a la criatura imitada.

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Garras	50	Idéntico	50
Mordisco	35	Idéntico	

Nombre : **Perros cazadores de los Dharzi**
Los perros cazadores de los Dharzi no son exactamente perros. Se trata más bien de extrañas criaturas híbridas mitad perro-lobo, mitad águila.

FUE 10 CON 12 TAM 10 INT 3 POD 7 DES 12	Notas/Posesiones SM- 1D4	Habilidades Buscar: 25 Evitar: 42 Seguir rastros: 90 Trepar: 50

Puntos de vida: 12 Herida Grave: 6

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Garras	20	1D8+1	5
Pico	25	1D6+1	

Nombre: **OLABS**
Los olabs constituyen una raza de criaturas similares al hombre. Su forma es una grotesca combinación de hombre, pájaro y reptil. Los olabs se desplazan en grupos de 1D10+10 individuos.

FUE 15 CON 22 TAM 10 INT 8 POD 17 DES 20 CAR 3	Notas/Posesiones SM- 1D4	Habilidades Emboscada: 75 Esconderse 80 Mov silen 80 Seguir Rastros: 90 Trepar: 25

Puntos de vida 20 Herida Grave: 10
Armadura: 8 (la piel escamosa)

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*
Discos de cristal	14	2D4+2	
Garrote	34	1D8+2	

Nombre : **SERPIENTES MARINAS**

FUE 48 CON 20 TAM 64 INT 8 POD 12 DES 8	Notas/Posesiones SM- 1D6 (1)	Habilidades Emboscada 60 Nadar 100

Puntos de vida: 15 Herida Grave: 8
Armadura: 10

Arma	*Ataque*	*Daño*	*Parada*

Stormbringer — Hoja de Barco

Nombre del barco: **Halcón Negro**
Tipo: **Barcaza Batalla** Nación: **Melnibonée**
Capitán: **Alipi** Gobierno: **108**
Origen: **Reinos Jóvenes** Tipo de casco: **Barcaza**
Calidad de casco: **38** Actual:
Navegabilidad: **25** Actual:
Puntos estructura: **300** Actual:
Eslora: **160** Manga: **35** Capacidad: **150 ton**
Flotación: **8 m** Calado: **2 m**
Tripulación: **1000 remeros,**
Autonomía: **7 días** Armas: **20 catapultas**
Otras notas: velas con silfos, regenera daños 5 pto/h

Veloc. Navegación
Delante: **6**
Cuarto: **7**
Mitad: **5**
Proa: **3**

Velocidad remo
Remos de detrás: **3**
Crucero: **5**
Carrera/Espolón: **7**

Stormbringer — Hoja de Barco

Nombre del barco: **El Hijo de Piaray**
Tipo: **Barcaza Batalla** Nación: **Melnibonée**
Capitán: **Magum Colim** Gobierno: **102%**
Origen: **Reinos Jóvenes** Tipo de casco: **Barcaza**
Calidad de casco: 28 Actual:
Navegabilidad: **15** Actual:
Puntos estructura: **200** Actual:
Eslora: **150** Manga: **33** Capacidad: **100 ton**
Flotación: 7,5 **m** Calado: **2 m**
Tripulación: **3800 esclavos, 225 guerreros, 120 oficiales**
Autonomía: 5 días Armas: **20 catapultas**
Otras notas: **6 bancos de remos**

Veloc. Navegación
Delante: **4**
Cuarto: **5**
Mitad: **3**
Proa: **1**

Velocidad remo
Remos de detrás: **1**
Crucero: **3**
Carrera/Espolón: **5**

El Guerrero más Bufón

¡¡APARTAROS... que VOYYYY!!

Stormbringer

MIL Y UNA FORMAS DE HUIR

Partida: Stormbringer
Autor: Alipi
Máster: Turbo

Ser máster, en estos días, es una difícil tarea. Sobre todo cuando tienes a un noble que rebusca entre los muertos para sisarles el dinero o a un gran guerrero, armado hasta los dientes y con armadura completa (para los profanos: llevar una de estas armaduras es como si un tío tuviera un seiscientos puesto), que se sube a un árbol a la menor visión de peligro.

Pero en fin, eres máster. Lo bueno es que puedes relatar aquí todas esas *locuras* que hacen tus jugadores cuando no acaban de meterse en su papel. Así que he recopilado unas cuantas acciones más o menos cómicas de una campaña titulada *La Diosa y el Hijo del Hambre*.

El inicio. Lo típico. Un tío que quiere tener un personaje escocés cuando el libro de reglas no lo incluye, otro quiere tener una sierra eléctrica (**¡¡en la Edad Media!!**) y otro que quiere ser Goku, bajo la promesa de que sólo destruirá medio mundo. Pero en fin, tras estos ligeros problemas, la partida comienza.

Todo iba muy bien. O sea, los PJs eran perseguidos por unos salteadores de caminos, un dragón demonio iba dando vueltas por ahí y habían conocido a una extraña mujer. Típico.

Las cosas empezaron a empeorar cuando decidieron matar al dragón. Tenían un arma muy buena: una especie de ballesta gigante. Y decidieron utilizarla. En vez de que la ballesta fuera al dragón, decidieron que el dragón fuera a la ballesta. Y ahí estaba nuestro héroe, el más valiente, temerario y, en resumidas cuentas, estúpido guerrero, conocido en el mundo entero por Alipi. Sin pensar dos veces las consecuencias, empezó (a sugerencia de una tal Shaila, je, je) a gritarle al dragón (sí, ese pequeño bichejo de 20 metros de altura que tira líquido inflamable al contacto con el aire). Ocurrió lo que tenía que ocurrir: 1,80 metros de polvo negro en forma de hombre.

Otro personaje se incorporó a la aventura (llevado por el mismo jugador) y en un momento en que muchos del grupo fueron capturados en las terribles mazmorras de Imrryr (las mazmorras de Imrryr son ese encantador lugar donde cortan en pedacitos a los que son capturados), decidió poner un plan en marcha. Este personaje, que capitaneaba a un grupo de marineros PNJ's, totalmente desnudos, intenta abrir la puerta de la celda (al parecer tenía una ganzúa metida en el culo o quizás la mano de los dioses le tocó). La cuestión es que, sin que se enterasen los guardianes, consigue abrir la puerta y

lo único que se le ocurre es gritar: "*¡¡Huid!! ¡¡Sois libres!!*". Tras decir esto, un grupo desarmado de marineros totalmente en pelotas, se enfrentó a los guardias a grito pelado (total, los guardianes sólo iban armados con espadas, escudo, lanzas, ligeras armaduras y eran más numerosos). Nuestro queridísimo capitán y los demás PJ's que iban con él se quedaron dentro de la celda. Tras matar a los marineros que intentaron escapar, un guardián se acercó al capitán y le dijo: "*Bueno, ¿y vosotros qué?*", con lo que el capitán soltó: "*Nos puedes dejar libres, te hemos demostrado que nosotros no queremos escapar*". Tras unas carcajadas, el guardián les cerró la puerta de la celda en las narices. Éste fue su último intento de escapar.

Con esto, solo queda decir que el pobre máster tuvo que sudar tinta para encontrar un modo *cohe-*

rente por el cual, sin que tuvieran que pensar mucho (porque si no la iban a cagar), pudieran escapar•

Turbo

AD&D
UN GUERRERO UTILIZÓ LA CABEZA

Partida: Dragonlance
Autor: Gema
Máster: David Mafé
Protagonistas: Lobo (Kelemvor, guerrero bárbaro), Sergi (Hermitak, Kender), Gema (Tatalick, Kender)

Txak Txarot : Primer tiempo de la guerra de la Reina de la Oscurdiad.

David ha salido con algunos jugadores para decidir una situación que no tiene nada que ver con nuestros protagonistas.

La situación típica que aprovechan los personajes que no se conocen demasiado para intimar.

Tatalick le pregunta al personaje de Lobo cómo se llama pero, en vista de que su pronunciación deja mucho que desear, Gema le coge la hoja de personaje y mira el nombre. Lamentablemente, saca de su letra la misma información. Es necesario un monje guerrero que sepa descifrar el lenguaje rúnico. La cosa queda como sigue: Kelemoorr.

Risas, cachondeos varios. Venimos a deducir que el tal Kelemoorr no es un bárbaro sino un fistro de las praderas y que cada vez que falla un golpe no ruge de rabia sino que dice: "*comol, no puedol, te das cuen, fistro de espadas*". El cachondeo (con risas del propio Lobo, que hay que decirlo todo) continua incluso cuando llega el máster. Por fin el bárbaro monta en colera... y **utiliza la cabeza**.

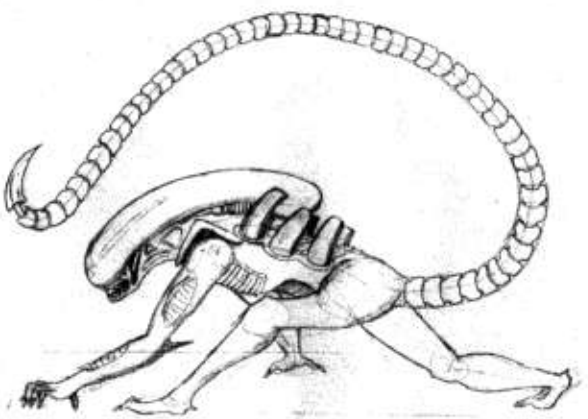
Comienza a apilar en el suelo una serie de cabezas de todo tipo, disecadas, que se descolgaba del cinturón. Cuando los kenders, muy interesados y curiosos, como todo kender que se precie, le preguntaron que de dónde había sacado tantas cabezas, el bárbaro les contestó, sin perder la concentración, que eran de los enemigos que había matado en combate y que su esposa (que tenía 18 en todo) las disecaba.

Hermitak muy entretenido y observador comentó : "el bárbaro corta cabezas, su esposa las diseca y su hijo juega a canicas con los ojos. ¡Vaya familia !"

Finalmente, bajo la atenta mirada de los curiosos kenders, el bárbaro termina su obra : una hermosa barricada de cabezas disecadas. (Para que el lector no pierda la perspectiva, imagínese cabezas de goblin, draconiano, humano, elfo, lo que fuere).

Es entonces cuando empieza la fiesta. El bárbaro dirige sus rojos ojos de las cabezas hacia los kenders y empieza a chutar penaltis... justo a las cabezas de los divertidos kenders que no se sabe bien si murieron de *hamatomas* o de risa•

Eowin



Ars Magica
EL MAGO MÁS BUFÓN

Partida: Ars Magica
Autor: Mejias
Máster: Richi

Se encontraba el grupo de aventureros llegando a un puente cuando divisaron un caballero que les cortaba el paso, el cual les dio la orden de que se detuvieran. Lo obedecieron todos menos uno, Mandrake, un mago de Criamon especializado en ilusiones (¿qué plan tendrá pensado?). Al ver que un misterioso individuo ataviado de negro seguía avanzando, el caballero espoleó su caballo y cargó contra él lanza en ristre. Mandrake esperó a que el caballero se acercara un poco más para lanzar un

hechizo que creó entre ellos un muro de llamas ¡ilusorias! El caballo no pudo detenerse puesto que iba al galope, por lo que el mago acabó volando por los aires ensartado en la lanza del caballero. Sin embargo, aunque gravemente herido, aún tuvo tiempo de urdir otro hechizo contra el caballero que había desmontado dispuesto a rematarle con la espada, el cual vio surgir de la tierra, a sus pies, una cabeza de piedra que le habló así: "deténte o te arrepentirás". El aguerrido caballero clavó su espada en la inmóvil cabeza dándose cuenta de que era otra ilusión.

Al menos, el pobre Mandrake sirvió para algo. Alguien se llevó sus vísceras, su corazón y su cabeza, como pudo comprobar días después un mago compañero suyo que fue a por su cráneo para un hechizo.

Richi

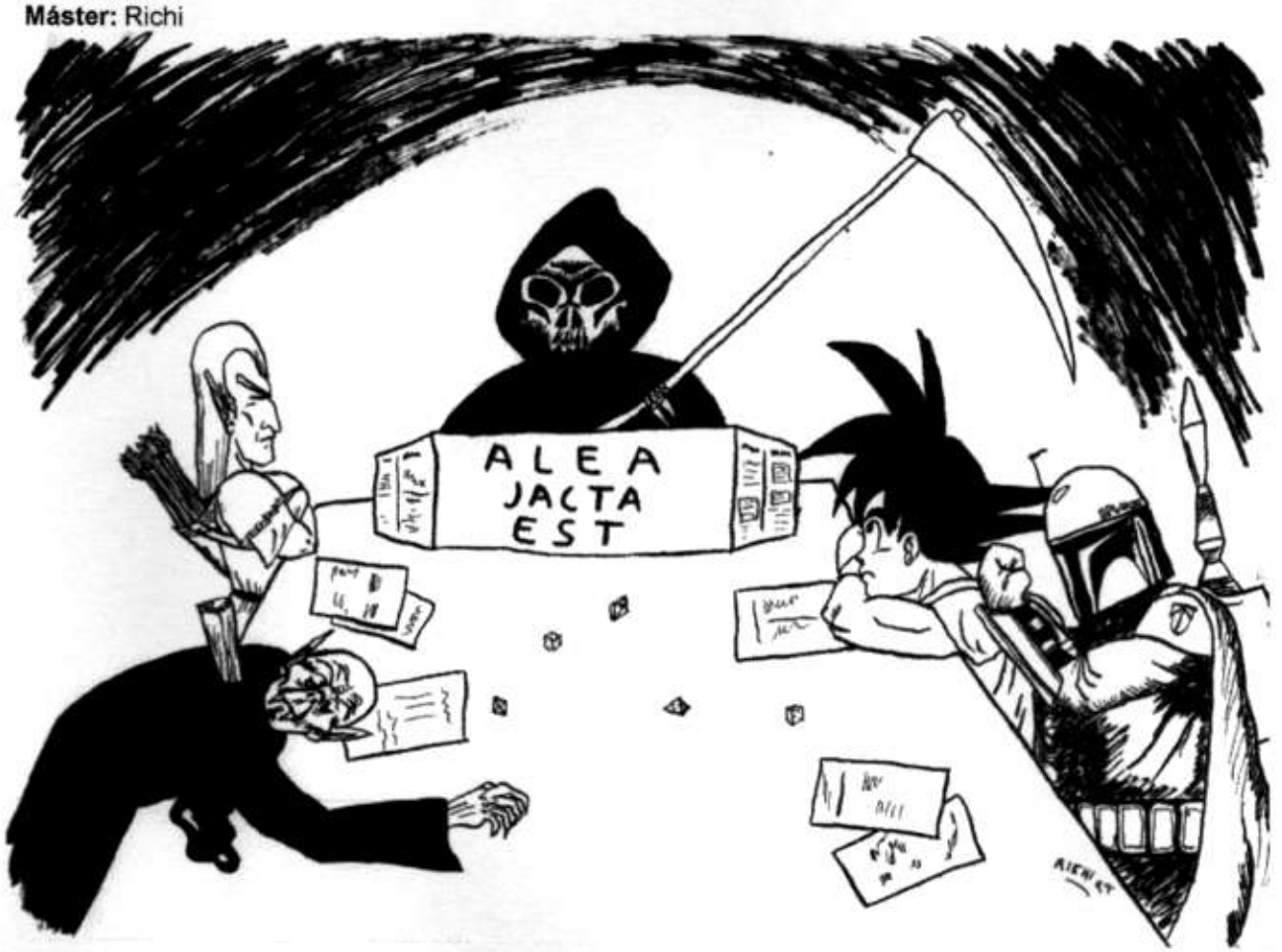
En la misma fatídica partida, el grupo intentaba escapar de las mazmorras de un castillo. Uno de los personajes era Lobo Hellstorm (ese nombre me suena), un irlandés afincado en Francia fácilmente reconocible por su larga barba y sus cabellos blancos. Como iba desarmado, aprovechó que un soldado enemigo se hallaba temporalmente cegado por un hechizo para arrancarle los ojos con los dedos, tras lo cual lanzó un alarido al techo embriagado por la victoria y la sangre. En ese estado no pudo darse cuenta de que el soldado estaba dando espadazos a diestro y siniestro totalmente enloquecido, con tan mala suerte que uno le alcanzó rebanándole la cabeza.

Pero Lobo Hellstorm también sirvió para algo, ya que, después de atarle la cabeza con un trapo, su cuerpo fue encantado y se convirtió en zombie, ayundando a detener con la barriga las flechas que iban dirigidas a sus compañeros.

Richi

Ars Magica
LA MUERTE DE UN VALIENTE

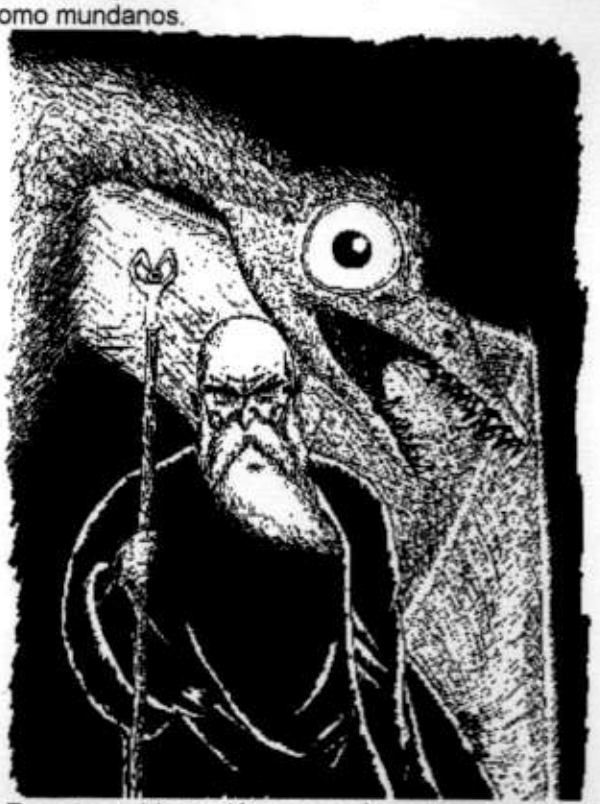
Partida: Ars Magica
Autor: Suso
Máster: Richi



El Juego
ARS MÁGICA

"Aprende magia, pues es lo único
cierto de esta realidad. Conviértete
en magia y te convertirás
en la esencia de la verdad"
Criamon.

Ars Magica es un juego de rol ambientado en la Europa mítica, un mundo similar al de la Europa medieval histórica pero en el que las leyendas y creencias de las gentes que en ella habitan se hacen realidad. De este modo en los parajes oscuros o en lo más profundo de los bosques podemos encontrarnos con duendes, hadas, demonios y otros seres fantásticos. Y también es real la magia, en torno a la cual gira el juego, más concretamente en torno a la Orden de Hermes, una orden mística de magos que se dedican a estudiar y practicar las artes mágicas a la vez que se enfrentan a los numerosos peligros de este mundo, tanto fantásticos como mundanos.



En esta ambientación, que reúne elementos históricos y de la fantasía popular, tienen lugar las aventuras de Ars Magica. Los personajes se hallarán vinculados a una alianza, especie de fortaleza donde los magos se reúnen para obtener protección y compartir recursos mientras se dedican a sus estudios arcanos. Aparte de los magos también hay otros habitantes, normalmente soldados, centinelas y empleados, pero también otros personajes que de una forma u otra se ven complicados en la vida de los magos. De este modo, en la creación de un personaje hay tres categorías: grogs, compañeros y magos. Un grog (o chusma) está al servicio de la alianza, siendo por lo general soldados. Un compañero puede ser un personaje cualquiera del amplio abanico de habitantes de la Edad Media: guerreros, campesinos, monjes, prostitutas, mercaderes, mendigos... Finalmente, los magos pertenecen a una de las doce casas de la Orden de Hermes.

Durante el proceso de creación de un personaje, hay que asignarle una serie de virtudes y defectos, los cuales hacen que cada uno sea único y realista.

En cuanto a los magos, aquí no se sigue el criterio imperante en otros juegos del equilibrio entre personajes, que hace que cuando llevas a un mago sólo sabes unos cuantos hechizos poco potentes y te tienes que quedar mirando mientras los guerreros acaban con el enemigo, a no ser que quieras acabar ensartado en una lanza. En Ars Magica, los magos recién creados tienen un gran poder, superior al de los demás compañeros. Pueden lanzar tantos hechizos como quieran con el único límite que les impone la fatiga. Además de poder lanzar los hechizos formulaicos que conozcan, comparables a los hechizos de otros juegos, pueden lanzar hechizos espontáneos manipulando la magia existente a su alrededor, que si bien no son tan potentes, pueden llegar a ser muy útiles. El manual también incluye un capítulo de laboratorio, dedicado a que los magos incrementen sus habilidades mágicas durante el tiempo que permanezcan en la alianza sin salir de aventuras, por lo que, tras unos años de tiempo de juego, pueden ver aumentado su poder enormemente.

En cuanto al sistema de juego, es sencillo y lo suficientemente versátil como para aplicarlo a cualquier situación. Se basa en un número de dificultad que tiene que ser superado por un dado de diez al que se le suman las características o habilidades del personaje aplicables en cada momento. Las reglas más avanzadas, como son las de combate y, sobre todo, las de magia, no son sino complicaciones de esta regla.

En resumen, un juego muy completo y detallado en el que lo único malo es que puede asustar por su volumen (son casi 400 páginas), aunque gracias a eso con el libro básico se pueden jugar sin ningún problema una infinidad de situaciones. (Y si el libro os parece grande, esperad a ver la pantalla) •

Richi

El Libro

EL CAPITÁN ALATRISTE

Título: "El Capitán Alatriste"
Autores: Arturo y Carlota Pérez-Reverte
Época: Reinado de Felipe IV
Lugar: Madrid

Sinopsis:
Iñigo de Balboa, paje del Capitán Alatriste, cuenta las peripecias de su señor: un soldado retirado de la guerra de Flandes. Una novela trepidante al más puro estilo de las aventuras de capa y espada, donde se dan cita acontecimientos ficticios y personajes reales como Don Francisco de Quevedo, Don Lope de Vega, el conde-duque de Olivares, el duque de Buckinham, Don Diego de Velazquez. Todo ello en ambientes históricos como los mentideros, el corral de comedias, etc...

Valoración: 10 (según mi modesta opinión) •

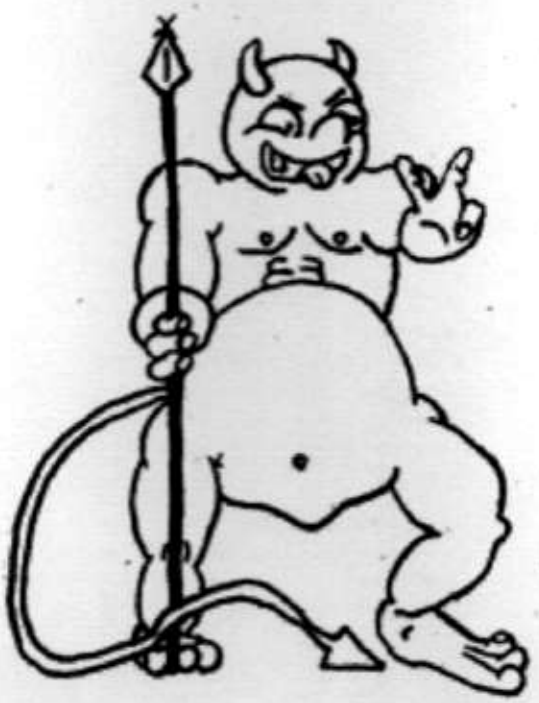
Tatalick Lialíos

Clásicos Encuentros

SHILOCK DE SHAKESPEARE DE PALANTA

Este fanzine con: SHILOCK de Shakespeare de Palanta

Dice el máster: vais por un camino pedregoso, rodeados de un profundo bosque. Cae una pequeña lluvia y el viento os martillea los tímpanos... cuando de entre la espesura oís...:



-"Me han despreciado, se han burlado de mis fracasos, se han reído de mis éxitos, me han hecho perder amigos, me han creado muchos enemigos y todo ¿por qué razón?.

>>Porque soy verde y bajito. ¿Y qué?

>>¿Es que los goblins no tienen manos, no tienen ojos, no tienen corazón? ¿No comen la misma carne seca que vosotros, no se les contagian las mismas enfermedades, no les curan las mismas pócimas? ¿No notan en verano el mismo calor que vosotros y el mismo frío en invierno. Si nos claváis una flecha ¿verdad que nos sale sangre?. Si nos descuartizáis ¿verdad que nos morimos? Si un goblin ataca a un bárbaro y a un caballero ¿qué hacen el bárbaro y el caballero que son tan buenos? ¡Se defienden!... Si un bárbaro y un caballero atacan a un goblin ¿qué tendrá que hacer el goblin? ¡GRAYSSSHAARG!"

-"Joder con el goblin de los cojones. Ya me estaba doliendo la cabeza".

-"Bueno, lo de la cabeza no es por el goblin; ya te he dicho que ese yelmo que has cogido te viene pequeño. Pero tienes razón: desde que los goblins han aprendido a leer no hay quien los soporte".

-"Bueno, sigamos, a ver si vemos otro salido goblin".

Moraleja: Jamás una espada a dos manos se puede usar a una mano•

Hermitack Ciensaquitos

Música

OÍR LA MÚSICA DEL SILENCIO

El sonido *Ambient*

Música para meditar, modernos *mantras* para mirarse el ombligo, música repetitiva, melodías inexistentes, un sonido que imita el silencio, que trastoca la norma musical y ha desbancado a la *new age*. Se ha puesto de moda gracias al revival hippie y a la cultura del éxtasis.

Aparecen recopilaciones como *Free Zone. The Phenomenology of Ambient* (*SSR/Running Circle*), con temas de *Solar Quest*, David Cunningham, *The Arc*, *Deep Forest* o Hector Zazu, o los cuatro volúmenes de *A. Breif History of Ambient* (Virgin), en los que se incluyen obras de todas las épocas del movimiento, desde *Tangerine Dream* a *The Orb*, pasando por Sakamoto, Joh Hassel, Michael Brook, Robert Fripp o David Sylvian, incluso la "*desviación*" de Mike Oldfield, aunque los *puristas* no lo desean en su pandilla.

El bautismo de fuego de esta tendencia musical llegó en 1978 de la mano de Brian Eno, por supuesto, que con su disco *Música para aeropuertos*, publicado en su propio sello *Ambient*, dio identidad a un tipo de música que hasta la fecha estaba dispersa, difuminada entre la *new age* y el *tecno age*.

Esta música, tiene la capacidad de acomodar distintos niveles de audición, sin que uno se tenga que esforzar para comprender.

Su finalidad cubre el ansia de introspección actual. Debe ser tan susceptible de ser ignorada, como para resultar interesante. Eno, sin duda, ha sido el impulsor del estilo, que ha obtenido un trasfondo filosófico, que empieza a invadir los clubs de todo el mundo y se ha convertido en banda sonora de algunas de las más recientes tribus juveniles, - los *travellers* ingleses, nómadas que viven en *rulottes*, viajando de un sitio para otro, y reuniéndose en puntos preconvenidos para hacer fiestas en el campo-.

Pero no fue el antiguo componente de Roxi Music el auténtico descubridor. Composiciones de *Satie*, de *Messiaen*, - con sus reproducciones del canto de los pájaros-, u obras de *La Monte Young*, son algunos precedentes de los actuales grupos como *Future Sound of London*, *Solar Quest* o *Massive Atack*.

El auténtico precursor fue, sin duda, John Cage. Aplicó en sus composiciones conceptos de filosofías orientales, como el I CHING, sabiendo dar otra dimensión a conceptos como el ruido, el sonido o el silencio.

Este último presente en obras como *Cuatro minutos, treinta y tres segundos*, una pieza totalmente silenciosa, para piano, diseñada para el público, para que se limite a escuchar simplemente los sonidos que, en ese momento, le rodean. Puede ser la primera obra que cumple totalmente los postulados del *ambient*.

Esto fue en los sesenta; en los setenta, el espíritu, más que la música, de grupos como *Tangerine Dream*, -recuérdese la banda sonora del film *72 horas para morir* (1979)-, o *As-ha Temple*, con su *New Age of Earth*, o el teclista Klaus Schulze, con *TimeWind* o *Blackdance*, dieron las normas precisas a los autores enamorados de los sintetizadores y de todo lo que oliera a electrónica musical.

Éstos, Michael Nyman, John Smith, Gavin Bryars, o Jan Steele, grabaron en el sello de Eno, viendo la luz en 1975, después de un trágico accidente que le postró en cama varios meses, incapaz de moverse. De esta experiencia, salieron discos como *Discreet Music*, *On Land*, *Apollo*, o *Música para Aeropuertos*.

Con la llegada de los ochenta, y la revolución del *sampler*, un instrumento que revolucionó los esquemas de la composición musical, capaz de grabar de forma asombrosa los sonidos, para copiarlos o modificarlos a conveniencia, y gracias a una educación musical previa llegada por la explosión del HOUS/ACID-HOUSE -un movimiento que impulsó la cultura del club, y rompió los dogmas del *collage* musical, llegando al *verano del amor*, el retorno de la movida *hippie*-, el *grunge*, la cultura del éxtasis, droga que junto a la marihuana, el LSD y el hachís se han convertido en las reinas del movimiento, y un cambio de mentalidad general en la juventud del planeta, ávida de espiritualidad, obsesionada con las filosofías orientales, necesitaban una música que se acomodara a sus inquietudes interiores.

La exposición de Brian Eno de *NEROLI* fue el detonate del éxito del *Ambient*. Su fin era crear un ambiente de meditación trascendental en medio de una gran ciudad, porque la gente no va a los templos y hay que crearlos *in situ*.

Musica ambient, oscuridad absoluta, y puntos de luz de distintos colores, dentro de un laberinto hecho para sentarse delante de las luces y conseguir efectos de relajación casi visionaria, rayante en lo místico.

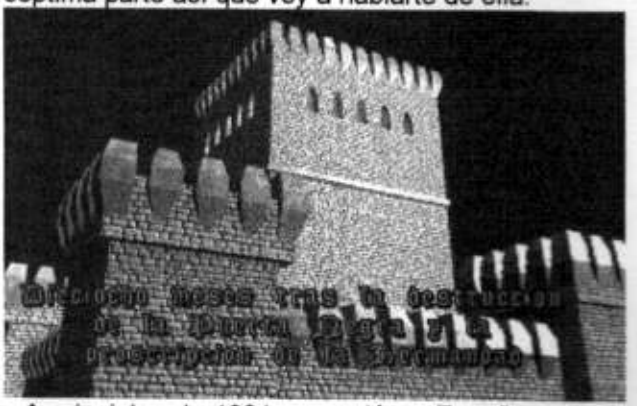
Esta mística, música para no escuchar, compone las claves de un movimiento que puede explicar las nuevas tendencias de la nueva generación del siglo XXI.

Juanjo

¿Ordeñadores?

ÚLTIMA 7

A quién no le suena la serie *Ultima* que transcurre en las tierras de Britania donde el avatar tiene que vérselas y tenérselas para evitar la destrucción de su mundo .Esta serie empezó hace ya bastantes años por lo que probablemente no conozcas sus primeras aventuras (yo tampoco conozco las aventuras de la 1 a la 6) y quizá no sepas nada de la séptima parte así que voy a hablarte de ella.



A principios de 1991 apareció en España y distribuida por DROSoft la última aventura de la saga *Ultima*, *Ultima7*. Este juego estaba basado en la primera parte del tercer libro de esta saga creada por Lord Brittish (Richard Garriot).Unos meses mas tarde apareció la segunda parte de la aventura, *La isla de la serpiente.*

A mi entender son unos de los mejores juegos de rol para ordenador .Aunque a estas alturas pueden parecer desfasados (su resolución gráfica es de 320x240x256, un juego de 8 discos, una pasada por aquella época) todavía no he visto ningún juego que supere su calidad técnica ni su lograda ambientación .El *interfaz* con el mundo es verdaderamente realista y no hay cosa de la pantalla que no puedas tocar ,mover, empujar o golpear .Además, la interacción con los otros personajes es muy importante ya que unas palabras mal dichas o la muerte de algún pnj pueden llevar al traste con la aventura.También hay que tener en cuenta que en estos juegos no existe la palabra linealidad , las posibilidades son muy amplias y hay tantas cosas que hacer que a veces te encuentras perdido y otras veces te preguntas si has tomado el camino correcto de entre todos los posibles. Esto, unido a su inmenso *mapeado*, convierten a *Ultima* en un mundo aparte donde cualquier cosa puede pasar. Solo tiene un pequeño inconveniente: al ser las posibilidades tan grandes la dificultad es notable pues, al haber una interacción total con el entorno, perder un pequeño detalle es fatal.

Si todavía no has jugado a *Ultima7* ¿a que esperas? Deja los *renders*, los 3D, los *Doom* y descubre este clásico ya que, en mi modesta opinión, unos buenos gráficos no hacen un buen juego, ni mucho menos.

Pasqui

El Bardo

El teatro del dolor

En este teatro que nosotros llamamos vida,
sigo recordando hechos pasados.
No hay futuro sin pasado,
ni pasado sin dolor
y yo sigo llorando
por lo perdido,
por lo pasado.
Soy un poeta del dolor
deleitándome con mi propio sufrimiento,
la muerte del verano y la llegada del invierno,
mi corazón frío por tu amor,
tentándome hasta una ardorosa pasión,
verano,
para después despreciarme,
invierno.
Mis ojos lloran lágrimas de hielo por ti,
mi amada.
¡Qué sin sentido es esta vida!
Un minuto de placer,
una eternidad de dolor.
Bailo solo al son de la música
bajo una luna llena que me sonríe con compasión,
bailo al son de los muertos que me llaman,
sólo por ti.
Para siempre sentido,
nunca olvidado
el dolor y la ilusión.
Nunca hubo un futuro feliz en mi vida,
apesadumbrado estoy,
sentimientos enterrados,
resurgidos,
dramas eternos,
sueños perdidos,
odios encendidos,
dioses injustos.
Maldito sea tu nombre eternamente,
dulce Marian,
bendito sea tu nombre en mis labios
y yo espero con impaciencia
el fin de la obra de mi vida.
El teatro acaba ...•

Lord Lobo Hellstorm
"El estado natural del ser humano es muerto"
© Lord Lobo Hellstorm 1997

Dulces sueños

Mi oscura dama
Reposando en su ultima morada.
Descanso eterno.
Lloro postrado ante su tumba.
Añoro tu pálido rostro
Forjado en el amor de las tinieblas,
Tus rojizos labios
Forjados para el amor.
Despiertas con ansia,
Desgarrando mi piel.
Me abrazas dulcemente y a la vez con lujuria
Para alimentarte con mi sangre
y yo te la ofrezco por amor.
Baila conmigo eternamente el vals de Mefisto,
Unidos en una sangrante pasión,
Bailando sobre tu tumba,
Que no podrá retener nuestra pasión,
Más allá de la vida y la muerte.
Dame la vida eterna, mi dama,
Para poder amarnos eternamente
Y liberarnos de las ataduras mortales del tiempo,
Para no sentir el frío abrazo de la muerte.
Mi oscura diosa de placer,
Tus sinuosas formas creadas para la locura
y el placer,

Tentándome en una dulce lujuria,
Tus voluptuosas formas que me hacen
besarte con locura.
Besos malditos.
Abrazos de dolor.
Lujuriosa tentación.
Amándonos sobre tu tumba que no pudo contenerte,
Bañándonos en la sangre de los mortales,
Escuchando dulces susurros de muerte y lujuria
De tus labios de tentación.
Mi alma enloquece.
Un remolino de tentaciones, ansias, dolor y odio.
Mi alma te pertenece...

Despierto ante tu tumba.
Se que sólo es un sueño.
Pero algún día volverás a mis brazos.

Y yo te esperaré... Eternamente.
Bailaremos en el valle de las sombras.
Bailaremos a la sombra de la muerte.
Mi inmortalidad no tiene sentido si tú no
estás a mi lado.
Sácame de esta locura.
Lloraré lágrimas de sangre por ti.
Te esperaré por siempre, mi oscura dama.
Vuelve a mí.

Amén.

Lord Lobo Hellstorm (J.M.I.)
"IF THE TRUTH HURTS... PREPARE FOR THE PAIN"
[c] ANATHEMA 1997

Escucha las campanas
Llamando a funeral,
Hermoso día para morir
A la luz de la luna llena.
El cuervo se posa sobre mi tumba
Mientras por tu rostro caen lagrimas como
diamantes
Y yo me vuelvo cenizas.
Mil negros cuervos entonan la letanía del abismo
Mientras tu cantas mi réquiem.
Dios se ha vuelto loco.
He estado en tu templo, te he rezado,
Mi señora,
Recuerdo tu pureza y tu rabia.
Haré que tus blancas alas de ángel se vuelvan
oscuras,
Como la oscuridad que has traído a mi alma.
Noche eterna,
Cubierta por un fino manto de estrellas,
Iluminando la oscuridad de mi corazón.
Seré un simple recuerdo olvidado en el transcurso
del tiempo,
Y mi nombre, posiblemente, borrado de tu corazón.

Tus lagrimas de ángel que me tentaron.
Sigo postrado en tu templo, te ofrezco mi alma
Sin obtener respuesta,
Cuatro hombres llevan mi féretro
Y una anciana dama, de gloriosos tiempos pasados
caídos en desgracia,
Toca su organillo para mí,
Una antigua letanía de muerte,
Mil palomas blancas mueren,
Mil cuervos negros entonan la dulce letanía del
abismo.
Tus dulces ojos azules parecen un lago de lágrimas
a la luz de la luna.
Y yo entonaré letanías de amor por ti.
Muero
Y sueño.
Como el eterno sueño de un rey loco
No siendo Morfeo el que me abraza.
Tentadora Lilith,
La memoria permanece
Y la verdad muere.
Por siempre, y siempre, y siempre ...

"LETANÍA DEL ABISMO" BY LORD LOBO HELLSTORM

"REMEMBER THE SHAMAN, THE MAN IS THE DREAM OF THE DOLPHIN" © ENIGMA

"I REMEMBER THAT OLD BEAUTY LADY, HIS NAME WAS LADY ROSENRED" © LAKE OF TEARS

"IF YOU BELIEVE IN THE SOUL,
IF YOU BELIEVE IN THE SPIRIT
AND IF YOU HAVE A GOD ...
PRAY FOR THEM!!!!
UNKNOW

"GOODNESS REFLECTS THE LIGHT. AND EVIL, BEARS THE SEED OF ALL DARKNESS.
THESE ARE THE MIRRORS OF THE SOULS, THE REFLECTIONS OF THE MIND.
CHOOSE WELL"
UNKNOW

"EN EL SUEÑO ETERNO HAY BELLEZA, Y EN EL DESPERTAR SÓLO CRUELDAD"
© CANDIA MC CORMAC

LORD HELLSTORM AGRADECE EN SUS OSCUROS SUEÑOS A: SUS HERMANOS DE SANGRE (RYO Y GUYBRUSH), A SU ETERNO AMOR DE SINUOSAS FORMAS QUE ENLOQUECEN MI MENTE INSPIRADORA DE TORTUOSOS SUEÑOS DE AMOR, LUJURIA, DOLOR, PASIÓN Y DESESPERACIÓN (THOU ARE MY DARKEST GABRIELLE, MY BELOVED), ULA, GONZALO, EDU, MANOLO, NIKOLAI & PABLO SLEIRE, DAVID, LILITH LA MADRE DE TODOS LOS DEMONIOS, SELENE, LOLES, JORGE, LUIS, NIETHER ,DANI & CRADLE OF FILTH, LIV KRISTINE. RAYMOND & THEATRE OF TRAGEDY, MARTIN & SKYCLAD, SATYR, FENRIS, NACHT & NEBEL, VLAD JANICECK & NIALL MURPHY (NÖSFERÄTU), MOONSPELL, PRIMORDIAL, CRUACHAN, A TODOS LOS DIOSES DE ASGARD, A TODOS LOS GRUPOS DE OSCUROS POETAS QUE HAN INSPIRADO MIS TORTURADOS SUEÑOS Y A TODOS LOS GRUPOS NORUEGOS, IRLANDESES Y DEL NORTE , MAY DANU BLESS YOU ALL.

Inocencia Amenazada

Ojos, tierra,
confundirlos,
saborear dulcemente tu mirada.
Quiero abrazar tu cuerpo.
Quiero besar tus labios.
Quiero, quiero, quiero.
¡Ah! ¡Quiero...!

La llama que en estos momentos
cubre cada poro de mi cuerpo,
azota y amenaza
con destruirme,
y apenas alcanza
con tocarme.

Dulce, dulce....
Pura.
Alma virgen,
condenada en un mundo
sin escrúpulos,
sin esperanza.

Protégete, de los otros,
protégete, de mí.
Porque todos somos... ¡lobos!
Porque todos, ansiamos ensuciar tu alma,
pues el mero roce de nuestras manos impías,
nuestras almas malsanas,
quebrantaría una pureza jamás alcanzada.

Huye,
pues el deseo que mi cuerpo contiene,
no es puro,
no es digno,
pero es suficiente
para atraparte,
y, como grandes sombras,
amenaza con arrinconarte,
con matarte.

Pues esta no es muerte limpia,
inmaculada,
donde la falsedad no existe,
donde la tristeza no existe,
donde el amor es un sentimiento siempre
correspondido,
y el alma es libre.

No..., no es dicha muerte,
es la muerte del deseo,
una sombra que te atrapa, te cubre y te ata,
a unas cadenas pesadas,
llenas de sentimientos malvados,
de anhelos no cumplidos
y promesas rotas.

Turbo

Contrabando

HABLA DAVID:

■ Compro:
Star Wars de Kenner
G.I. Joe
Accion Force
GeyperMan
Madelman

HABLA JORGE:

■ Vendo:
Runequest Avanzado
Glorantha, el mundo y habitantes
Dioses de Glorantha
AD&D básico (versión Caja Borrás)

HABLA ORMEÑO:

■ Vendo:
Cyberpunk
Pendragon
Caballeros Aventureros

MERCADILLO de TAS

Killer Dog: Escuela de adiestramiento canino
Av./ Aleso I S/N
(Barnacity)

Se ofrece auxiliar de electricista (FP I) para dar luz al lado oscuro.

Contactos: Han Solo busca compañía.

ADIVINA ADIVINANZA: ¿Que hace Sombra Gris en la montaña?

Solución: Sombra.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a todo aquel que ha hecho posible este segundo fanzine del Club de Rol *El Señor de las Pulseras*. En especial a Ryo, Richi y Pasqui por sus dibujos (los buenos son de ellos y los malos son míos). También me gustaría agradecer (bajo amenaza) a Suso, por su participación y sus magníficas poesías. A David por su cómic y en especial a Sergio y Gema por su apoyo (pues la silla de mi habitación no tenía respaldo).

A Pasqui, Sergio, Gema, Juanjo y Richi por sus artículos en esta revista y a Pardo por su comic de Vegetal, que será distribuido por partes.

Agradecer quisiera a Jorge que ha hecho posible que el segundo número vaya a aparecer también en valenciano. Y a nuestro paciente corrector Richi el cual ha filtrado con su sabiduría todas aquellas faltas ortográficas que yo me empeñaba en poner.

A Pepe por escanear las imágenes y hacer posible que esto fuera una publicación decente.

Pedir perdón por aquellos artículos que, por espacio, no han podido ser incluidos en el fanzine (sobre todo un cómic muy divertido) y prometerles que en el fanzine número 3 se incluirán los primeros.

Agradecer al Ayuntamiento de Gandia que nos ha apoyado siempre, que hicieron posible la impresión de una tirada de 130 fanzines del primer número.

CJG

INTERNACIONAL

ASOCIACION